

I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

Questo libro rappresenta il secondo volume di una tetralogia dedicata alla storia della matematica, narrata dagli autori come una vicenda umana, descritta in un linguaggio accessibile, attraente e il più possibile semplice. Dopo aver narrato nel primo volume la nascita e lo sviluppo della matematica come meravigliosa costruzione dell'ingegno umano, questo secondo testo ci accompagna lungo un lasso di tempo di più di mille anni, un excursus che parte dagli ultimi geniali matematici greci e arriva fino alla fine del Medioevo. Il libro non è destinato solo agli specialisti, ma anche e soprattutto ai curiosi e a chi pensa che la matematica sia solo un insieme di regole e nozioni fredde, anziché il risultato della genialità umana. I due autori forniscono inoltre strumenti e suggerimenti rivolti espressamente agli insegnanti, per portare la storia della matematica in aula, così da mostrare il più possibile ai giovani quanto sia stato interessante, arduo e avvincente questo percorso creativo.

L'articolo spazia attraverso la letteratura di quest'ultimo trentennio sul metodo Cooperative Learning e le sue applicazioni nell'integrazione degli allievi nel gruppo-classe. In particolare, indaga sulle relazioni fra apprendimento cooperativo e relazioni interetniche, attraverso i modelli di educazione tra pari. In questi ultimi anni anche in Italia si parla spesso di educazione tra pari e di educazione interculturale. Peer-tutoring

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

e Peer-ed ucation identificano un modello educativo collaborativo volto ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze da alcuni membri di un gruppo ad altri membri di nuova acquisizione sociale e culturale. Il modello mette in moto un processo di comunicazione caratterizzato da un'esperienza profonda e dalla ricerca di una forte autenticità e sintonia tra i soggetti coinvolti. Da quasi trent'anni, la ricerca internazionale [quella statunitense ha fatto la parte del leone, ma anche l'Europa ha fornito grandi contributi, basti pensare all'attivismo pedagogico francese] è piuttosto chiara a questo riguardo: peer-tutoring e peer education sono modelli educativi tra i più efficaci, in particolare nella didattica della lingua e nell'apprendimento della lettura, assolutamente consigliabili nelle nostre scuole di oggi.

Questo libro esamina l'origine delle sfide tecnologiche e organizzative dell'industria in Europa e negli Stati Uniti e le tappe della sua formulazione teorica; la creazione della figura dell'ingegnere industriale fra Ottocento e Novecento; e l'elaborazione delle discipline tecnologiche e del linguaggio e dei concetti fondamentali (sistema, automazione, controllo, ottimizzazione, rete) dell'ingegneria industriale moderna. Diviso in tre parti organizzate cronologicamente, ogni capitolo è corredato da letture, indicazioni bibliografiche per l'approfondimento e schede illustrative di aspetti storici, biografici (relativi a alcuni grandi ingegneri, scienziati e filosofi), terminologici e matematico-tecnici. Il volume si rivolge a studenti universitari del corso di Storia

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

dell'Ingegneria Industriale, nato dall'esigenza, sempre più diffusa nelle Facoltà di Ingegneria, di offrire insegnamenti di profilo umanistico. L'impostazione del libro è tale da poter essere utilizzato come testo anche in corsi sui temi quali Storia dell'Ingegneria, Storia della Tecnologia, Storia dell'Europa, oltre che nei corsi di Cultura generale e nelle attività formative inserite nei piani di studi delle Facoltà di Ingegneria.

1796.236

È una nebbiosa serata invernale e con un gruppo di amici volete rilassarvi dopo una dura giornata di lavoro. Che fate? Andate al più vicino centro commerciale con annessa multisala per vedere l'ultimo successo di botteghino? C'è un problema: non esiste un cinema nel vostro paese e, a dirla tutta, in nessun posto sulla Terra. No, non siete in un futuro apocalittico. Voi e i vostri amici siete seduti in una taverna fumosa e poco illuminata, nel 1478, forse a Venezia, forse a Perugia, o magari a Milano. Come passate la serata allora, senza televisione, romanzi o discoteche? Potete giocare! Il capo brigata ha una serie inesauribile di bolzoni – giochi, trucchi, enigmi e passatempo – da proporre: sa bene che, attraverso i giochi, le meraviglie della matematica fanno breccia anche nelle «menti incolte». Questo libro è la raccolta, tradotta e commentata, dei giochi matematici che Luca Pacioli, figura fondamentale della matematica dei secoli XV-XVI, descrive in un manoscritto del Quattrocento sconosciuto al grande pubblico. Sono giochi antichi e attualissimi, sempre ricchi di fascino, soprattutto se si leggono nel

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

volgare dell'epoca. Il libro solletica inoltre l'interesse del cultore di ricreazioni matematiche, descrivendo come si divertivano e come giocavano gli uomini alla fine del Medioevo.

I giochi matematici di Luca Pacioli Trucchi, enigmi e passatempi di fine quattrocento EDIZIONI DEDALO

Partendo dalla «riforma del pensiero» di Morin, gli autori propongono un interessante itinerario che offre strategie didattiche concrete e fattibili per «formare una testa ben fatta». Per fare questo, si è scelto un mezzo sicuramente originale: un gioco di ruolo cooperativo tra quattro alunni che si articola su due assi, uno cognitivo e uno metacognitivo, che interagiscono continuamente. Il primo prevede due modalità di approccio ai problemi, uno globale e intuitivo (quello dell'exploratore), uno analitico e sistematico (quello dello stratega), mentre l'asse metacognitivo rappresenta i due aspetti fondamentali del pensiero umano: quello intellettuale (del critico) e quello emozionale (del saggio). Mentre sull'asse cognitivo si utilizzano prevalentemente mappe o schede, sull'asse metacognitivo, oltre a pochi strumenti specifici, si giocano soprattutto le «carte dei principi Moreniani», che favoriscono l'approccio sistemico ai problemi. Entrano così in gioco le quattro intelligenze fondamentali: l'intelligenza cognitiva, sociale, emozionale e pratica. La proposta didattica copre un arco formativo molto ampio,

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

che va dagli ultimi anni delle elementari fino alle scuole superiori. Il libro è accompagnato da un CD ROM, che rende più evidenti i nessi teorici e facilita la realizzazione del gioco, permettendo di stampare i taccuini dei giocatori e tutte le schede operative.

1152.13

1796.296

Questo libro è una raccolta di simpatici aneddoti ambientati negli anni'30 in un borghetto nei pressi di Otranto (Casamassella); protagonisti sono Zio Pippuzzo l'ubriacone, il Primitivo di Manduria e altri personaggi ispirati a figure reali, quali il marchese Antonio De Viti De Marco, grande economista italiano del XIX secolo. Ogni racconto è incentrato su una "domandona di matematica", la cui soluzione è proposta a livello divulgativo, come valore aggiunto, senza risultare invasiva e pregiudicare l'ampia fruibilità del testo, che vive soprattutto per l'atmosfera pittoresca di luoghi, tempi e usanze ormai trascorse. Il linguaggio utilizzato è schietto, l'approccio alquanto originale e a tratti interattivo, con il coinvolgimento diretto del lettore in divertenti giochetti alla portata di tutti.

Il PLS (Piano Lauree Scientifiche) Matematica è nato per rendere appassionante la matematica a studenti e insegnanti, tramite la realizzazione di attività coinvolgenti e divertenti. Tre giochi, in particolare, sono stati pensati e organizzati

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

sotto forma di gara (non competitiva) da un team di giovani matematici e proposti agli studenti del Piemonte. Riuscire a coinvolgere e stimolare tutti gli studenti, spesso poco abituati a lavorare in gruppo, è stato uno degli obiettivi degli organizzatori delle gare. Non c'è bisogno di essere geni della matematica per potervi prendere parte, ma occorre solo la voglia di impegnarsi con spirito collaborativo. Le azioni del PLS proposte in questo volume sono indirizzate agli studenti come attività di laboratorio insolite e creative e seguite da conferenze su temi accattivanti, che mettono in luce le varie sfaccettature della matematica nella realtà che ci circonda. In questo volume sono documentate le gare e i giochi, le conferenze orientative e il convegno nazionale PLS riferiti all'A.S. 2012/2013, pensando che i materiali raccolti possano essere riutilizzati dai docenti al fine di ripetere l'esperienza con i propri studenti.

Riuscireste voi, con tutta la fantasia del mondo, a mettere insieme in un unico ragionamento buoi e infinità del continuo, tangram e palloni da calcio? Occorre una bella faccia tosta anche solo a proporlo, non trovate? Certo, se siete abituati a mangiare le favolose torte di nonna Sofia e vi chiamate Andrea, tutto diventa più facile; i buoi fanno parte di leggendarie storie matematiche dell'antica Trinacria, chiamando in causa addirittura Diofanto; il confronto uno-a-uno fra insiemi continui viene, più che concepito, idealizzato da un tedesco di nome

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

Georg; il tangram, al di là della sua apparenza leggera e giocosa, in realtà nasconde misteri matematici tuttora aperti. E il pallone da calcio? Ma dai, questo lo sa anche nonna Sofia, non ha mica bisogno di un Andrea che glielo spieghi ... Tutti sanno che il pallone da calcio è un icosaedro convesso troncato che ha come facce 20 esagoni e 12 pentagoni regolari; è per questo che Maradona faceva quei goal geniali, per via delle sue indiscusse competenze matematiche: colpiva sempre l'angolo interno di un pentagono; mentre per fare il cucchiaio alla Totti bisogna colpire il centro di un esagono. Lo sanno anche i bambini. Ma se nonna Sofia ha bisogno di essere sorpresa e sedotta dal nipotino Andrea, allora si possono chiamare in causa le coniche, i paradossi, la trisezione dell'angolo generico (con riga e compasso?) e le passeggiate sui ponti di certe famose K-città adagate su P-fiumi. In questo modo c'è materiale succulento da offrire ai fanatici delle letture dei dialoghi: le posizioni non sono più stereotipate e Tito e Luciana, oh pardon, Andrea e Sofia, possono essere tra loro scambiati. Come, come, lettore, non ci stai capendo niente? Oh, bella, dillo a me, che li conosco di persona e che so che sono in tre anche quando dicono d'essere in due; perché non c'è storia, frase, animazione, disegno, aneddoto, citazione, frase, data, formula, teorema, congettura, che Tito non abbia discusso dettagliatissimissimamente con Anna. Quando si sveglia la mattina, lui mica beve

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

il caffè leggendo il quotidiano, come tutti i pensionati del mondo; no, lui racconta ad Anna tutte le elucubrazioni notturne su meccano, gioco, filatelia e gli altri ambiti nei quali ha deciso di inserire le sue storie, che spesso sono storie di storie. (Lei dorme, lui sogna). Solo passato quel vaglio, giunge alla proposta, ne parla anche con Luciana e parte con accuratissima bibliografia e insidiose note micidiali. Ah, le note; si sarebbe potuto fare due volumi, testo e note, sì 457 note a fondo libro, ho detto quattrocentocinquantasette, ciascuna più gustosa e ricca delle altre; ma qualcuno l'ha mai fatto un libro di sole note? Io una volta scrissi un racconto (pubblicato nel mio superpremiato libro Icosaedro), che era formato di 2 righe di testo e di infinite note a pie' di pagina. Ma io l'ho fatto apposta, Tito no, per lui la nota è nota, serve per entrare in dettaglio, per dire fuori testo quel che il testo non può dire, la chiosa ghiotta, l'appiglio colto, la finezza succulenta, che invoglia il lettore a impegnarsi nell'andare a cercare cercare per sapere sapere. Sono note sfiziose, tutte, ciascuna potrebbe essere un oggetto per un nuovo dialogo fra Sofia ed Andrea. Già lo immagino, un labirinto-dialogo. Dal punto di vista storico c'è di tutto, dagli arpenodapti piramidali agli sferici creatori di giochi matematici, fra i quali spicca il suo beniamino Martin Gardner (che è poi beniamino di tutti noi ... giocherelloni) (e questo avrei potuto metterlo in nota) (e anche questo) (...), da Galileo a Lakatos, da chi si interessa agli aspetti affettivi, a

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

chi vuol dimostrare o contraddire congetture, c'è spazio per tutti. E così, mentre Andrea sorprende questa splendida e cusaniana nonna Sofia (dottamente ignorante) in un dialogo che ha il sapore di un testo socratico-galileiano-lakatosiano a forma di (altro) labirinto, mentre convince noi stessi all'interno di un effetto Droste senza fine, la matematica ti avvince, ti lascia come attonito, intrigante, appunto. Se sai le cose, sei ammaliato dal modo in cui esse sono raccontate e Simplicio ci fa la figura del dilettante; se non le sai, cavolo!, ti prende la frenesia di saperle, perché non è possibile arrivare in fondo ad un periodo ignorando gli infiniti riferimenti e le mille note che illustrano e illuminano gli argomenti trattati, uno per uno. Certo, tutto ciò, scritto in un testo di carta, con copertina, pagine, inchiostro ha il suo fascino, ma anche le sue limitazioni; in un testo di carta, come avrebbe fatto Tito a farci stare le sue animazioni, il pop up, i colori? Lui con le animazioni mica scherza, le costruisce con una pazienza certolina e la usa per spiegare, non per illustrare. Prendete quella del teorema di Pitagora e lasciatevi sorprendere. In un libro di carta, sarebbe stato impossibile, in uno elettronico tutto è possibile. Nonna Sofia si lascia avvincere dal tangram, ma mai smette di produrre torte e simili leccornie; Andrea non molla mai, te lo immagini a mangiare per punizione tutte le torte preparate da Sofia con immagini ottenute con i sette pezzi tan, parlando e masticando? E che cosa gli diamo da

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

bere e a questo giovane filomatematico mangiatorte? Mistero! E Tito? E Luciana? E Anna? A chi toccano le torte? Le fa forse Tito e Luciana le mangia? Stento a crederlo, credo invece ad una collaborazione su diversi piani. Alla prorompente immaginazione creativa di Tito, che contrasta con la sua pignoleria allucinante e severa ma garbata, si contrappongono le sensate e lungimiranti vedute di Luciana ed Anna. Non c'è immagine, formula, testo, figura, ipotesi, ... che non venga vagliata in modalità multiforme, discussa nei dettagli, anche le singole note, i singoli riferimenti, come solo gli ipercritici creativi sanno fare.

Andrea: Nonna, e allora, ti piace la matematica? Sofia: Sì, adesso devo proprio dire di sì. Ma non è la matematica che pensavo io, questa è una matematica davvero intrigante, non noiosa e piena di stereotipi. Andrea: Certo nonna, è sempre così quando ci mette lo zampino zio Tito. Sofia: Imparare questa matematica mi piace, mi dà soddisfazione, risponde a tante curiosità. Ma adesso è così la matematica che si fa a scuola? Andrea: Non lo so quel che avviene nelle altre scuole, nella mia classe no. Sofia: Ma è proprio vero che c'è un legame fra matematica e arte, letteratura e poesia? Andrea: Ma certo, nonna, come fai a dubitarne, dopo tutti gli esempi che ti ho dato? Diamo questo dialogo in mano a tutta quella gente che ... "io la matematica non", e stiamo a vedere quante Sofie emergono. Bruno D'Amore, già professore ordinario, PhD in

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

Mathematics Education Docente di "Didattica della Matematica" Dipartimento di Matematica - Università di Bologna

I saggi qui pubblicati intendono proporre una nuova riflessione, anche di carattere storiografico, sulla funzione etica attribuita all'attività ludica tra Medioevo ed età moderna, sulle sue molteplici forme di espressione e di rappresentazione, e sulle modalità con le quali il gioco viene interpretato e utilizzato in chiave morale. Il volume ragiona dunque sulle dinamiche di relazione tra donne, uomini e prassi ludica, per analizzare gli spazi, i tempi e le modalità di accesso al gioco nel lungo periodo che va dalla teorizzazione medievale dell'eutrapelia alle riflessioni gesuitiche sull'educazione dei fanciulli. L'analisi di fenomeni di grande interesse antropologico, come quello ludico, merita infatti di essere condotta in un'ottica ampia, tesa a indagare prospettive generali, e capace quindi di individuare elementi strutturali che si ripercuotono a lungo termine e possono così rivelarsi indicatori di cambiamenti significativi negli assetti sociali, istituzionali e culturali delle società medievali e moderne. Il lettore è così condotto a seguire le fila della storia di un'esperienza culturale straordinaria, tra morale e religione, tra etica e politica.

Non è vero che la matematica suscita sempre poco interesse. Questa almeno è l'impressione che si ricava quando lo spunto per parlarne viene non solo dalla scienza e dalla tecnologia, ma anche dall'arte, dalla letteratura, dal cinema e dal teatro. D'altra parte, negli ultimi anni abbiamo finalmente visto sullo schermo come protagonisti di film

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

di successo dei matematici, non rappresentati come individui strani, ma come professionisti che svolgono il proprio lavoro, non necessariamente di insegnanti. Anche alcune opere teatrali di risonanza internazionale hanno parlato di matematici e questo ci ha spinto a organizzare per la prima volta in Italia, a Bologna, la rassegna Matematica e Teatro, che ha dato occasione non solo di assistere a spettacoli molto piacevoli, ma anche di parlare dei rapporti tra scienza, matematica e potere al tempo di Napoleone, di numeri primi, di teoria di Galois. Questo volume è rivolto a tutti coloro che hanno curiosità per la matematica, ma anche per il teatro, il cinema, la letteratura, la scienza.

Esiste una forte relazione fra il mondo dell'arte figurativa e il mondo della matematica. L'arte e la matematica sono, infatti, creazioni umane che hanno alla base la fantasia e un linguaggio rigoroso. Questo libro propone un'interessante dimostrazione del loro legame e della loro mutua interazione che, dalle pitture rupestri a oggi, ha prodotto innumerevoli capolavori e ispirazioni geniali. L'autore ripercorre la storia dell'arte intrecciandola a quella della matematica e mettendo in luce i numerosi punti in comune, con un approccio originale e fecondo che solo un matematico critico d'arte poteva immaginare. Lo scopo è quello di contribuire alla definitiva messa al bando della stolta idea delle "due culture": la cultura umana è unica e si arricchisce anche grazie alla diversità delle sue forme di espressione.

This engaging book places Leonardo da Vinci's scientific achievements within the

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

wider context of the rapid development that occurred during the Renaissance. It demonstrates how his contributions were not in fact born of isolated genius, but rather part of a rich period of collective advancement in science and technology, which began at least 50 years prior to his birth. Readers will discover a very special moment in history, when creativity and imagination were changing the future—shaping our present. They will be amazed to discover how many technological inventions had already been conceived or even designed by the engineers and inventors who preceded Leonardo, such as Francesco di Giorgio and Taccola, the so-called Siena engineers. This engaging volume features a wealth of illustrations from a variety of original sources, such as manuscripts and codices, enabling the reader to see and judge for him or herself the influence that other Renaissance engineers and inventors had on Leonardo. While it is well known that the Delian problems are impossible to solve with a straightedge and compass – for example, it is impossible to construct a segment whose length is cube root of 2 with these instruments – the discovery of the Italian mathematician Margherita Beloch Piazzolla in 1934 that one can in fact construct a segment of length cube root of 2 with a single paper fold was completely ignored (till the end of the 1980s). This comes as no surprise, since with few exceptions paper folding was seldom considered as a mathematical practice, let alone as a mathematical procedure of inference or proof that could prompt novel mathematical discoveries. A few questions immediately arise: Why did paper folding become a non-instrument?

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

What caused the marginalisation of this technique? And how was the mathematical knowledge, which was nevertheless transmitted and prompted by paper folding, later treated and conceptualised? Aiming to answer these questions, this volume provides, for the first time, an extensive historical study on the history of folding in mathematics, spanning from the 16th century to the 20th century, and offers a general study on the ways mathematical knowledge is marginalised, disappears, is ignored or becomes obsolete. In doing so, it makes a valuable contribution to the field of history and philosophy of science, particularly the history and philosophy of mathematics and is highly recommended for anyone interested in these topics.

EDIZIONE AGGIORNATA Il pesto è cancerogeno. Lo zucchero bianco: per carità! Meglio quello di canna. Il glutammato fa malissimo... E gli spaghetti radioattivi? Ah no, io compro solo pane biologico, prodotti locali e di stagione. Quanta apprensione intorno alla nostra tavola. E quante bugie. Ma a chi dobbiamo credere? L'approssimazione in cucina non funziona, nemmeno per preparare un piatto di spaghetti. Meglio verificare quanto tv, web, giornali, radio ci propinano ogni giorno: mentre ci scanniamo sugli OGM in realtà già mangiamo frutta, verdura e cereali derivati da modificazioni genetiche indotte da radiazioni nucleari (perché nessuno lo dice?); abbiamo il terrore della chimica ma ci dimentichiamo che per esempio la vanillina è un estratto da una lavorazione del petrolio e che il caffè contiene sostanze cancerogene. Mostri come la fragola-pesce e altre diavolerie occupano il nostro immaginario, ma quali sono davvero

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

i rischi che corriamo? Ecco un aiuto a non farsi ingannare da messaggi troppo facili ed emotivi. Ci guadagneremo in razionalità, salute e portafoglio.

Spesso i giochi danno lo spunto per affrontare argomenti matematici interessanti e significativi. Si tratta di un punto di partenza stimolante per accedere alla matematica, come gli autori hanno potuto verificare in occasione di molte lezioni-laboratorio tenute con studenti delle scuole superiori in Italia, Svizzera, Germania e Stati Uniti: da tale esperienza concreta nasce il presente volume. Insegnanti, studenti e appassionati di matematica troveranno nel libro percorsi che partono dai giochi e approdano a temi matematici talvolta fuori dagli schemi dei programmi scolastici: i grafi, le permutazioni, i gruppi, le funzioni di più variabili reali, il teorema di punto fisso di Brouwer, gli omeomorfismi, le curve nel piano e i primi concetti della topologia, solo per citarne alcuni. Il testo si offre quindi sia come supporto pratico per proporre itinerari didattici, sia come lettura di approfondimento, che confidiamo piacevole, a proposito di alcuni giochi e della matematica che permettono di scoprire. Da tale esperienza concreta nasce il presente volume, che ne conserva la struttura di avvicinamento al rigore matematico attraverso domande e approfondimenti successivi, consolidati da molti esercizi.

Sono passati sette anni dalla scomparsa di Martin Gardner, lo straordinario personaggio che ha fatto riscoprire i giochi matematici ad una vasta platea di non specialisti con la sua rubrica "Mathematical Games" apparsa dal 1957 sulla rivista Scientific American. Il pubblico italiano lo ha conosciuto attraverso le pagine di Le Scienze e la traduzione di quegli enigmi e passatempo che hanno portato a definire Martin Gardner il giocoliere della divulgazione matematica. Da allora la sua eredità si è diffusa attraverso tantissime iniziative, festival della matematica e club di appassionati intitolati al suo nome. In questo numero di Alice & Bob Alessio Palmero

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

Aprosio ne fa un breve ritratto. Nando Geronimi poi ricorda l'importanza della "scoperta" di Martin Gardner per la sua formazione come insegnante e grande cultore di giochi matematici. Alcuni dei giochi ideati o promossi da Martin Gardner sono diventati dei veri e propri classici: Maurizio Paolini commenta gli "anelli ruzzolanti", Alessandro Musesti invece ci parla di "Life" (nato da una idea del matematico John Conway), che dal lontano 1970 non ha smesso di appassionare schiere di giocatori.

1820.157

Lo sviluppo di Internet sta influenzando tutti i campi della conoscenza, ad ogni livello (dal semplice appassionato al docente universitario). Anche la matematica si trova a fronteggiare questo nuovo scenario, dove potrà cambiare radicalmente sia l'insegnamento della materia sia l'attività di ricerca (teorica e applicata). Il manuale si propone come punto di partenza per tutti coloro che intendono scoprire cosa può offrire la Rete nel mondo della matematica. Dopo un'ampia introduzione a Internet, le tre sezioni principali illustrano la situazione attuale e le prospettive della comunicazione matematica in Rete; le risorse di Rete a disposizione di studenti e docenti (a tutti i livelli) e il loro efficace utilizzo nella didattica. Un'ampia selezione di siti di interesse matematico, corredati da brevi commenti, conclude il volume e facilita l'utilizzo della Rete.

Hai sempre odiato la matematica e desideri finalmente una rivincita? Il tuo sogno più grande è risolvere uno dei "Problemi del millennio" su cui i matematici migliori si stanno scervellando? Questo è il libro che fa per te! Un excursus tra i più importanti concetti matematici di tutti i tempi, anche quelli di cui si parla raramente: dai numeri immaginari alle macchine di Turing, dalle tassellature di Penrose al dilemma del prigioniero, passando per la teoria dei gruppi e gli

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

algoritmi usati nella crittografia. Il testo è organizzato in cinquanta brevi capitoli, ognuno dedicato a un argomento specifico, e può essere letto in sequenza ma anche saltellando qua e là a seconda dei propri interessi. Nomi illustri, come Gauss, Leibniz e Poincaré, e meno noti, come Birch o Swinnerton-Dyer, sono protagonisti di aneddoti storici e curiosità che potrai sfoggiare a cena con gli amici per fare bella figura; citazioni e quiz ti permetteranno inoltre di padroneggiare velocemente i concetti chiave di ogni branca della matematica. Chiunque può diventare un genio della matematica, anche tu, se ti sei preso la briga di prendere in mano questo libro.

20 anni fa – anzi qualcuno in più – iniziava le sue pubblicazioni “Lettera Matematica PRISTEM”, espressione di un gruppo di ricerca della “Bocconi” cui aderiscono anche docenti e studiosi di altre Università. La “Lettera” ha rappresentato un tentativo coraggioso di svecchiare la comunicazione matematica, di renderla meno accademica e più giornalistica con l’uso delle immagini, del colore e di un linguaggio diretto. Un tentativo di inserire la Matematica nei più ampi processi che riguardano la scuola e la società. In questo libro, i tre direttori della rivista sfogliano le sue annate per ricordare storie e personaggi (matematici e non) attorno a cui la “Lettera” è cresciuta e che di fatto hanno contribuito alla formazione della sua linea editoriale. Le testimonianze, i ricordi e i commenti sono seguiti anno per anno da un articolo comparso quell’anno sulla “Lettera”. Ne esce una descrizione del mondo matematico, visto dall’interno, molto più vivace di quanto solitamente si pensa che sia. Altro che semplice calcolo! La Matematica va avanti e la “Lettera” racconta in quali direzioni. Talora procede con appassionate discussioni e qualche polemica che accompagna la ricerca o l’insegnamento o la gestione delle istituzioni scientifiche: anche di queste, in 20 anni, la “Lettera” ha cercato di

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

dare puntualmente conto.

Partendo dalla domanda come si affronta la probabilità? Nahin, popolare divulgatore di matematica, propone rompicapi assolutamente unici con cui il lettore si può cimentare. Nahin veste la probabilità di aneddoti storici colorati e divertenti, restituendo un approccio elettrizzante alla soluzione dei problemi e mostrando molti dei metodi e dei trucchi che adottano matematici e scienziati. Si tratta di 25 rompicapi a complessità diversa, dal facile e brillante a quello tecnicamente intricato: per esempio, quella proposta di legge sull'immigrazione che risultati può dare? I risultati delle analisi del sangue sono affidabili? Il ballottaggio alle elezioni che andamento segue? Ogni situazione è spiegata e accompagnata dalla soluzione, con tanto di teoria e di simulazioni informatiche. Il libro include anche il codice in MATLAB delle simulazioni Monte Carlo che servono a risolvere i problemi proposti. In conclusione, il paradosso di Newcomb, uno dei problemi che da più di cinquant'anni tiene con il fiato sospeso matematici, filosofi e curiosi, a cavallo tra logica, matematica e teoria dei giochi. La prospettiva dell'età moderna nacque come un ponte gettato tra l'arte e la scienza. Essa dava necessità all'arte e rendeva visibile la scienza; il terreno di coltura fu quello dell'architettura, che da sempre impegnava in sinergia i cultori dell'una e dell'altra. L'ambito di pensiero in cui fu concepita si occupava degli

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempo Di Fine Quattrocento

argomenti più alti, l'universo e la terra: a partire dagli astronomi-geografi e dai topografi, si è costruita nel tempo come disciplina e metodo scientifico-artistico, derivando sistematicamente teoremi da teoremi, in un crescendo di complessità, che ha assunto forme talvolta acrobatiche, non aperte all'evidenza. Le tecniche prospettiche sviluppate nel tempo hanno accompagnato le figure dell'architettura e del figurativo nei loro mutamenti. Le attuali tecnologie informatiche ci permettono oggi di studiare i modelli di questo ambito artistico con la fiducia di poter portare alla luce una storia nuova su di esso. Questo volume raccoglie i saggi di 44 ricercatori che, all'interno di un Progetto Nazionale bandito nel 2011, coordinato da Riccardo Migliari di Roma, hanno aderito alla chiamata del gruppo fiorentino, di cui è responsabile Maria Teresa Bartoli, per illustrare il loro metodo di approccio culturale e tecnico al tema attraverso un caso-studio: fosse esso rappresentato da un dipinto o dai passi di un trattato.

Cos'è esattamente il Kamut®? Perché è meglio non mangiare troppo tonno? Le patate al selenio fanno bene alla salute? La mortadella al 100 per cento naturale esiste davvero? Dopo il successo di PANE E BUGIE (Chiarelettere 2010), il libro sulla disinformazione in campo alimentare, Dario Bressanini ci accompagna tra gli scaffali di un supermercato immaginario e ci aiuta a capire cosa raccontano, e cosa nascondono, le etichette dei prodotti che acquistiamo. Scopriremo, tra

Get Free I Giochi Matematici Di Fra Luca Pacioli Trucchi Enigmi E Passatempi Di Fine Quattrocento

l'altro, che l'equazione "naturale = buono" è uno dei pregiudizi più radicati e più usati dalla pubblicità, che un prodotto che l'etichetta descrive come a "chimica zero" i conservanti li contiene, che il prezzo di una bottiglia di vino ne influenza l'apprezzamento e che il tonno più buono non si taglia con un grissino.

[Copyright: 6f091dca73f77a04310de504881debac](#)